

## Videojuegos adaptados

La tecnología asistencial permite que los niños y adultos con discapacidades jueguen videojuegos a pesar de sus limitaciones físicas. Los equipos adaptados ofrecen una oportunidad para que las personas con discapacidades participen en situaciones que pueden ser difíciles en el mundo real, brindando así interacciones sociales que pueden ayudar a mantener la salud mental y logrando la igualdad entre jugadores con y sin discapacidades. Ya sea que se usen para entretenimiento o para fines de rehabilitación, los videojuegos adaptados permiten la participación en uno de los pasatiempos más difundidos del mundo.

De acuerdo con las estadísticas de la Fundación AbleGamers, más de la mitad de los 60 millones de personas que viven con discapacidades en los EE. UU. usan videojuegos para mejorar su calidad de vida y como un medio para entablar amistades.

Los controles de videojuegos adaptados les permiten a los jugadores con funciones limitadas en las manos jugar sus juegos favoritos. Hay varios tipos distintos disponibles, incluso con interruptores que se accionan con succión y soplo, con las cejas o con la lengua.

**Lo siguiente se presenta como fuentes de información. La Fundación Reeve no avala a ningún producto, proveedor o servicio y la lista de aquí no debe considerarse como una recomendación. Por favor note que varias páginas web de distribuidores están disponibles solamente en inglés.**

<https://www.discapnet.es/areas-tematicas/accesibilidad/ocio-accesible/guia-de-videojuegos-accesibles>

**DISCAPNET: Guía de videojuegos accesibles**

<https://www.xbox.com/es-ES/community/for-everyone/accessibility>

**Microsoft: Juegos accesibles para todos**

<https://efsiopediatric.com/arcade-land/>

**Efsiopediatric: Arcade Land: El videojuego accesible para niños con parálisis cerebral**

<http://www.7128.com/top25/topsitesmotionimpaired.html>

**7128.com**

Ofrece una lista de los 21 principales sitios de juegos o fabricantes de equipos adaptados de videojuegos para personas con deterioro de la movilidad.

<http://www.ablegamers.com/>

**AbleGamers Foundation**



PO Box 508  
Charles Town, WV 25414  
Teléfono: 703-891-9017

AbleGamers es una organización benéfica sin fines de lucro que empodera a niños, adultos y veteranos con discapacidades a través del poder de los videojuegos. AbleGamers provee revisiones e información de expertos sobre los videojuegos y la tecnología asistencial destinadas a ayudar a personas con discapacidades a hacer compras informadas. Mantienen una base de datos actualizada de títulos de videojuegos revisados específicamente para evaluar la accesibilidad de cada título. También provee consultas para desarrolladores de juegos, sin cargo, para ayudar a hacer cada juego tan accesible como sea posible. Brindan sin cargo un conjunto actualizado de pautas prácticas para la accesibilidad a los juegos que se denomina “Includification”, con el fin de lograr el nivel de accesibilidad más alto posible para cada juego. Provee subsidios (cuando el dinero lo permite) para que personas de cualquier edad con discapacidades puedan comprar tecnología asistencial para jugar. También proveen financiamiento relacionado con los juegos adaptados a diversas organizaciones como bibliotecas públicas.

<http://www.brainfingers.com/>

### **Brainfingers**

Teléfono: 937-767-2674

El hardware y el software de Brainfingers permiten un control de la computadora totalmente con las manos libres. Se puede controlar la mayoría de los videojuegos, software para Comunicación Aumentativa y Alternativa (AAC, por sus siglas en inglés) y software educativo.

<http://www.broadenedhorizons.com/>

### **Broadened Horizons: Controles accesibles para juegos**

9025 Burton Ct. NW

Rice, MN 56367

Teléfono: 612-851-1040, 855-276-2336 (línea gratuita dentro de los EE. UU.), 855-446-7432 (línea gratuita dentro de los EE. UU.)

Correo electrónico: [sales@broadenedhorizons.com](mailto:sales@broadenedhorizons.com)

Los controles para los videojuegos exclusivos de Broadened Horizons permiten que cualquier persona, independientemente de su capacidad o discapacidad, juegue videojuegos de manera competitiva.

<http://www.quadstick.com/>

### **QuadStick**

Fred Davison

Teléfono: 406-205-4044

Correo electrónico: [fred.davison@quadstick.com](mailto:fred.davison@quadstick.com)



QuadStick es un mando operado con la boca con múltiples sensores para succión y soplido, un sensor de posición de los labios y un interruptor de presión, conectado a un procesador ARM de 32 bits que convierte las entradas al sensor en señales USB y Bluetooth para PC y consolas de juegos.

<http://www.specialeffect.org.uk/>

### **SpecialEffect**

Una organización con base en el Reino Unido que ofrece diversos equipos accesibles para juegos que se pueden probar en su Sala de Juegos de Oxfordshire. Además, está la opción de una visita a domicilio si la discapacidad de una persona limita su posibilidad de viajar. También es posible que hagan un préstamo de equipos a personas con discapacidades después de una evaluación, para que puedan probarlos antes de comprarlos.

### **Exclusión de responsabilidad:**

La información en este mensaje es presentada con el propósito de educarle e informarle sobre la parálisis y sus efectos. Nada mencionado en este mensaje debe ser tomado como un diagnóstico o tratamiento médico. No debe reemplazar las instrucciones de su doctor o proveedor de salud. Si tiene preguntas sobre su salud por favor llame o visite a su doctor o proveedor de salud calificado inmediatamente. Siempre consulte con su doctor o proveedor de salud antes de comenzar un nuevo tratamiento, dieta o programa de bienestar. Nunca reemplace los consejos de su doctor o deje de buscar atención médica por algo mencionado en este mensaje.

Esta publicación cuenta con el apoyo de la Administración para la Vida Comunitaria (ACL), del Departamento de Salud y Servicios Humanos (HHS) de los Estados Unidos, como parte de un premio de asistencia financiera por un total de 8 700 000 dólares, financiado en un 100 por ciento por la ACL/HHS. El contenido es de los autores y no representa necesariamente las opiniones oficiales de la ACL/HHS o del Gobierno de los Estados Unidos, ni su respaldo.